Suppl. a Top Playgames n. 4 - Anno I

HIT PARADE

CBM 64 E 128

★ STICK
★ MAYA ADVENTURE
★ SKYCRAPERS
★ BILLY BEER
★ HELI
★ SPACE WARS
★ GHOST

20 GIOCHI

★ BLAZE
★ LA MINIERA
★ LA CRIPTA
★ INVASION
★ THE GHOST
★ MEGA SFIDA
★ GU!!
★ ATTACK!
★ FIREBALL
★ BRONX
★ ATTACCHINO
★ GENIO
★ BOMBER

FAST LOADING "BITURBO"

UN SUPERNATALE

Benedetto sia il 25 di dicembre quando porta di queste strenne. Sotto l'alberello di Natale è stato bellissimo per voi, crediamo, aver trovato questa superstrenna, questa eccezionale "HIT PARADE" di giochi per il vostro 64. È decisamente il meglio della produzione delle nostre riviste in tutto l'85. Mai eravamo riusciti a mettere insieme così tanti bei giochi nuovissimi. Ci siamo riusciti e crediamo che il vostro sforzo finanziario sia stato adeguatamente ricompensato. Se poi questa Hit Parade 64 vi è stata regalata ancora meglio, vorrà dire che vi sono avanzati i soldi per correre in edicola a comprare Program, Special Program, Top Playgames, I Magnifici Sette e Special Playgames!!!

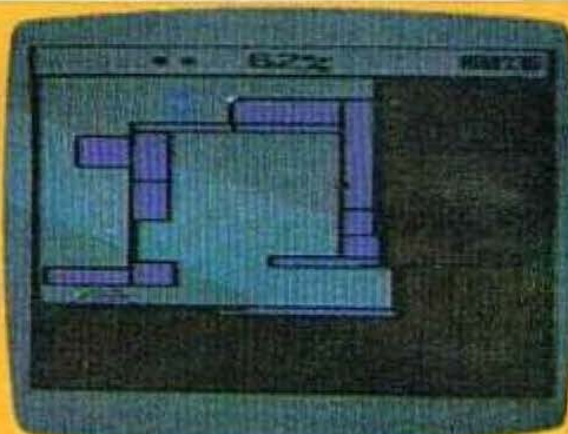


HIT PARADE 64, suppl. a Top Playgames n. 4
Edizione Società Edizioni Internazionali s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano n. 192 del 9/04/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

GU!!

STICK

CHE GIOCO E'

Ai tempi in cui gli uomini portavano la clava riuscire a trovare da mangiare non era facile. Occorreva mettersi in caccia e recuperare le uova di animali.

Il campo di battaglia spaziale è zeppo di insidie. Occorre muoversi a bassa o alta velocità delimitando dei rettangoli colorati in cui l'alieno non può entrare.

TASTI

F1	joystick porta 2
F8	tastiera

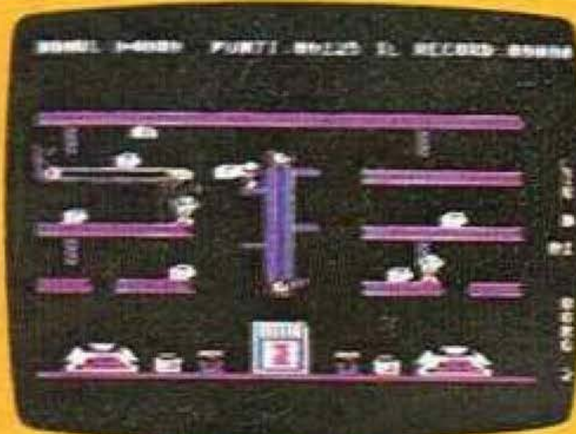
tasti ridefinibili a piacere

JOYSTICK PORTA 1

F1	parte
F2	ricomincia

SKYCRAPERS

BILLY BEER





CHE GIOCO E'

Un cantiere nel caos. Per riuscire a terminare il grattacielo in tempo l'impresa ha assunto un lavoratore infaticabile alle prese con mille problemi.

Billy è ubriaco e il ritorno a casa ebbro di birra non è facile, specie se si ha a che fare con vigili, passanti e mostriciattoli abitatori del parco cittadino.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1	
RESTORE	ricomincia
RUN STOP	pausa/riparte

JOYSTICK PORTA 2	
F1	un giocatore
F3	due giocatori
FIRE	gioca/pausa

INVASION



SPACE WARS



CHE GIOCO E'

Invasion: Il giorno più lungo è arrivato. Un attacco aeronavale verso la spiaggia combatte contro corazzate e aviazione. Coraggio!

Space Wars: Uno "spara-spara" di bellissima grafica e con tutte le caratteristiche per farvi giocare in un pomeriggio casalingo. La stazione spaziale è assediata dagli alieni. Fuoco!

TASTI

Invasion

JOYSTICK PORTA 2

CTRL	reset
T	classifica
F	filtri rumore
B	colore borso
C=	pausa

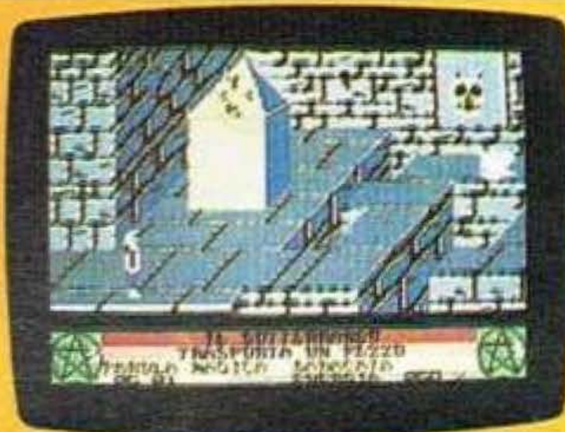
Space Wars

JOYSTICK PORTA 2

GHOST



LA CRIPTA



CHE GIOCO E'

Ghost: Una casa maledetta tra le cui mura può capitare di tutto. Il nostro sfortunato eroe trova in ogni angolo nemici, sotto le più diverse forme ma con identiche intenzioni bellicose.

La Cripta: Per sfuggire all'oppressione del suo nemico che l'ha imprigionato nelle segrete del castello, l'eroe del gioco ha due possibilità: le sue arti magiche e la parola d'ordine.

TASTI

Ghost:

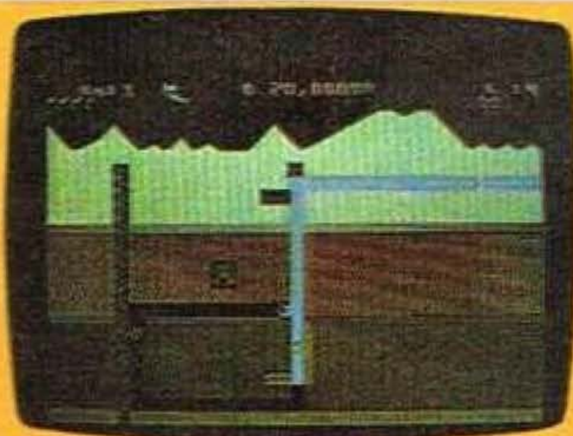
JOYSTICK PORTA 1	
1	alto
X	destra
Z	sinistra
?	basso

La Cripta:

JOYSTICK PORTA 2	
F1	reset
F7	pausa

LA MINIERA

ATTACK!





CHE GIOCO E'

Una vecchia miniera scoppia una bomba che riempie d'acqua le condutture. Bisogna salvare il salvabile senza annegare.

Il migliore Scramble per il 64! L'astronave passa prima su un territorio montuoso per abbattere le basi. Occhio ai missili. Poi arrivano caverne, alieni e meteore.

TASTI

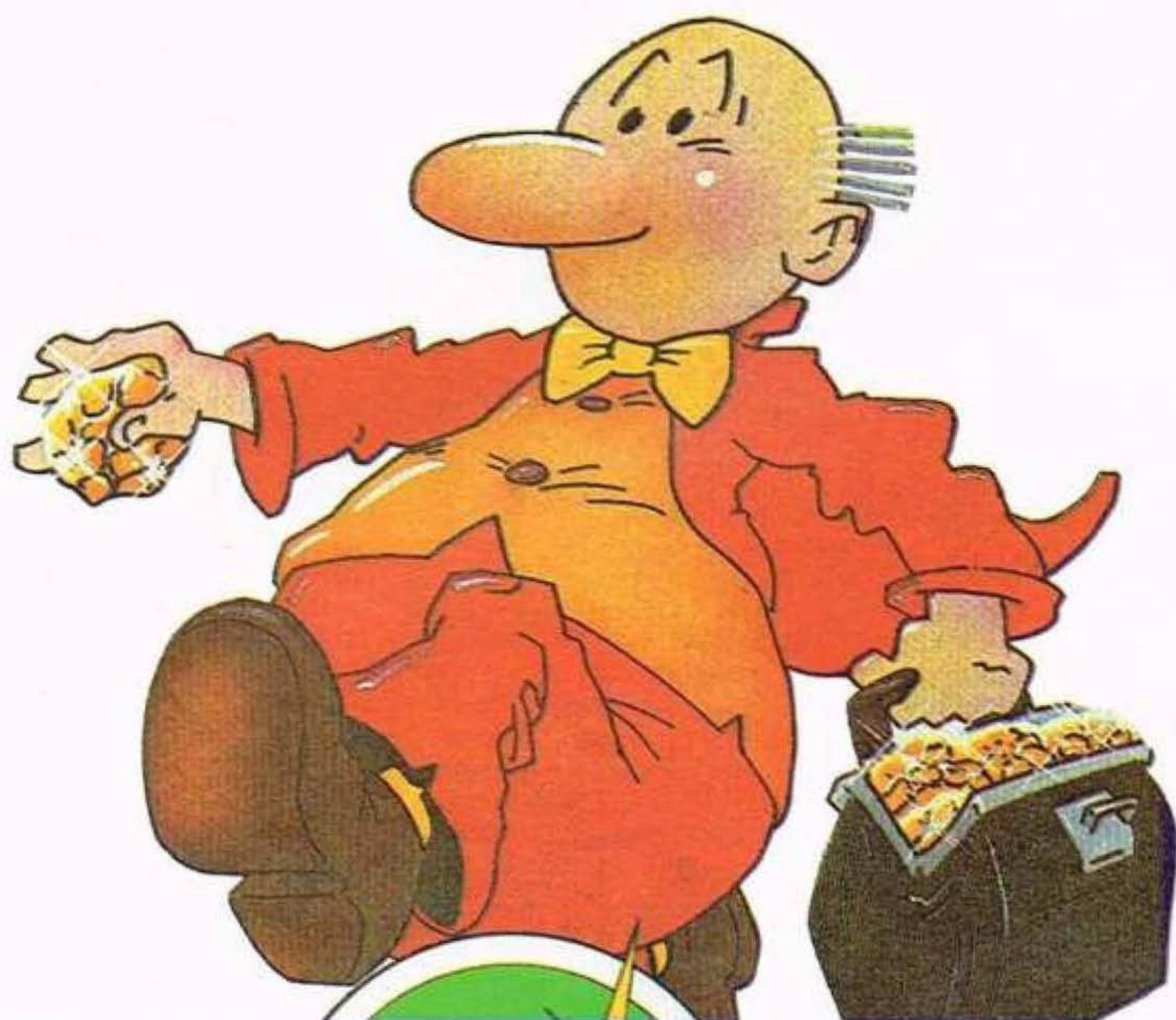
JOYSTICK porta I

F 7 parte

SPACE pausa

PORTA 2



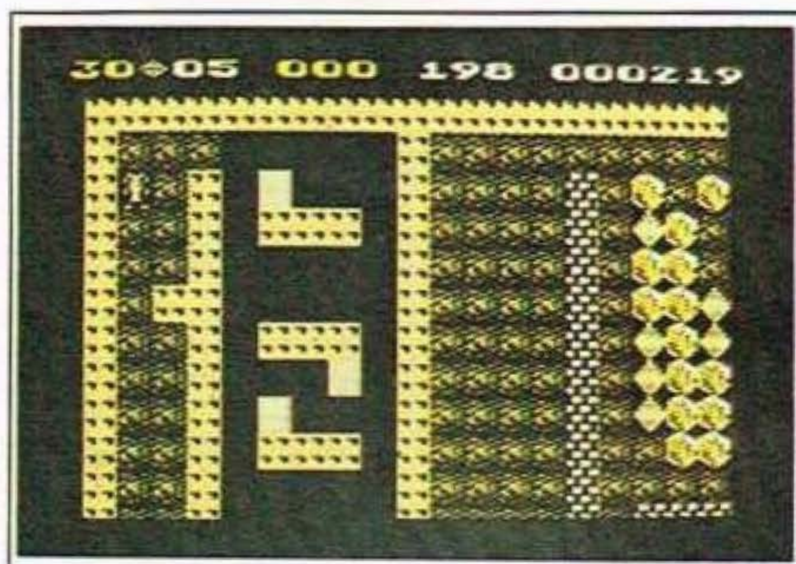


I TRENTA GIOCHI PIÙ BELLI DI DICEMBRE

	GIOCO	SOFTWARE HOUSE		GIOCO	SOFTWARE HOUSE
1	MONTY ON THE RUN	GREMLIN GRAPHICS	15	FAIRLIGHT	THE EDGE
2	WAY OF THE	MELBOURNE HOUSE	16	CHILLER	MASTERTRONIC
			17	BEACH HEAD	ACCESS/US GOLD
3	FRANK BRUNO'S BOXING	ELITE	18	BORED OF THE RINGS	SILVERSOFT
4	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX/US GOLD	19	NONTERRAQUEOUS	MASTERTRONIC
5	FORMULA ONE SIMULATOR	MASTERTRONIC	20	WORLD SERIES BASKETBALL	IMAGINE
6	FINDERS KEEPERS	MASTERTRONIC	21	NOW GAMES	VIRGIN
7	DALEY THOMPSONS SUPER TEST	OCEAN	22	MATCH DAY	OCEAN
			23	HYPERSPORTS	IMAGINE
8	ACTION BIKER	MASTERTRONIC	24	VEGAS JACKPOT	MASTERTONIC
9	STARQUAKE	BUBBLE BUS	25	SUMMER GAMES 2	EPYX/US GOLD
10	HACKER	ACTIVISION	26	PARADROID	HEWSON CONSULTANTS
11	FIGHTING WARRIOR	MELBOURNE HOUSE	27	ELITE	FIREBIRD
12	BMX RACERS	MASTERTRONIC	28	SHADOW OF THE UNICORN	MIKROGEN
13	WHO DARES WINS 2	ALLIGATA			
14	GRAHAM GOOCH TEST CRICKET	AUDIOGENIC	29	KIK START	MASTERTRONIC
			30	SPY VS SPY 2	BEYOND

ROCKFORD, L'UOMO DELLE SPELONCHE

Be', per prima cosa le dolenti note: *Rockford's Riot*, seguito del fantastico *Boulder Dash*, non è all'altezza del predecessore. Non che sia peggiore, intendiamoci: è solo che non aggiunge nulla alla brillante originalità di Boulder Dash. La grafica e il suono sono identici, i cattivi sono gli stessi, la struttura e l'obiettivo del gioco sono immutati.
La casa editrice First Star non ha fatto altro che creare sedici nuove caverne, così che *Rockford's Riot* sembra più la seconda puntata che non il seguito di *Boulder Dash*. Peccato, perché si tratta di una grossa occasione perduta. Detto ciò, occorre dire che *Boulder Dash* era talmente appassionante che anche il suo seguito più pedissequo deve lasciare per forza con un palmo di naso la concorrenza — e non c'è dubbio che *Rockford's Riot* si può giocare per settimane intere senza stancarsi.
Come nel gioco precedente, ci troviamo nei panni di Rockford, che si trova imprigionato in una caverna piena di pericolosi macigni sul punto di franare, di lucciole assassine, di farfalle magiche, di muri stregati, di amebe sempre più grosse e... di diamanti. L'obiettivo del gioco è di impossessarsi di un certo numero di diamanti entro un dato periodo di tempo (variabile da caverna a caverna e a seconda del livello di difficoltà) e poi rifugiarsi nella caverna adiacente passando per l'uscita.
La particolarità del gioco sta nel fatto che gli enigmi sono tanti, ma nessuno di essi ha un'unica soluzione. Ogni giocatore troverà la propria strategia personale, e gran parte delle caverne non va affrontata ogni volta allo stesso modo. Inoltre, per potersi muovere di caverna in caverna occorre sfruttare il comportamento dei vari nemici. Le lucciole esplodono se vengono colpite dai macigni, e questa è un'ottima tecnica per penetrare in caverne altrimenti inaccessibili. Se entrano a contatto delle amebe, le farfalle esplodono trasformandosi in gioielli. I macigni si possono usare per bloccare i nemici che vi inseguono e così via.
L'area di gioco di ciascuna caverna copre parecchi schermi, e l'immagine scorre seguendo perfettamente lo svolgersi dell'azione. Ci sono sedici caverne diverse, e tutte presentano problemi molto diversi e cinque livelli di difficoltà: la struttura di base della caverna rimane sempre immutata, ciò che muta è la posizione di ciò che contiene il che crea problemi sempre nuovi ad ogni livello.
Come nel gioco precedente, ai primi tre livelli si può scegliere di giocare cominciando dalle caverne A, E, I o M, e quindi impratichirsi del gioco senza doverlo giocar tutto dall'inizio. I livelli 4 e 5 però vanno giocati dall'inizio alla fine. È un'ottima struttura di gioco, che sulle prime stimola e incoraggia e solo in seguito presenta le difficoltà più grosse.
Tra le caverne di *Rockford's Riot* ci sono dei nuovi layout eccezionalmente originali: in generale presentano problemi più complessi, però con una dilatazione del tempo concesso. Ad esempio, nella prima ca-



COSA C'È NELLE CAVERNE

CAVERNA A
Vedi recensione.

CAVERNA B
Un'ameba sta sgusciando fuori dei tre silos murati. Intrappolatela (non è difficile!) per trasformarla in decine di diamanti, poi aprite il fondo dei silos e verrete riccamente premiati.

CAVERNA C
A destra c'è un cumulo di gioielli, ma una grossa ameba vi impedisce di raggiungerli. Apritevi un varco con orde di lucciole. Una caverna molto divertente!

CAVERNA F
Per prima cosa, dovete passare in mezzo alle lucciole (è facile, se avete capito la disposizione) per raggiungere i due grandi contenitori murati pieni di macigni e di diamanti. Muovendovi accortamente riuscirete a prendere tutto ciò che vi serve prima di riattraversare la barriera di lucciole e guadagnare l'uscita.

CAVERNA G
Ancora una volta c'è in giro un sacco di lucciole, ma questa volta dovrete usarle per far saltare i quattro muri consecutivi che vi separano dall'uscita.

CAVERNA H
Niente male. Da un lato c'è una fila di farfalle disposte a quadrato, dall'altra c'è un'ameba sempre più grande. Il problema sta nel convincere le farfalle a rompere la formazione e a colpire l'ameba (che esploderà trasformandosi in gioielli).

CAVERNA I
Parecchi muri, ciascuno dei quali sormontato da una fila di gioielli e sorvegliato dalle lucciole. Una volta impossessatisi dei gioielli (servono quasi tutti) basta capire lo schieramento delle lucciole per scappare. Non è la nostra caverna preferita.

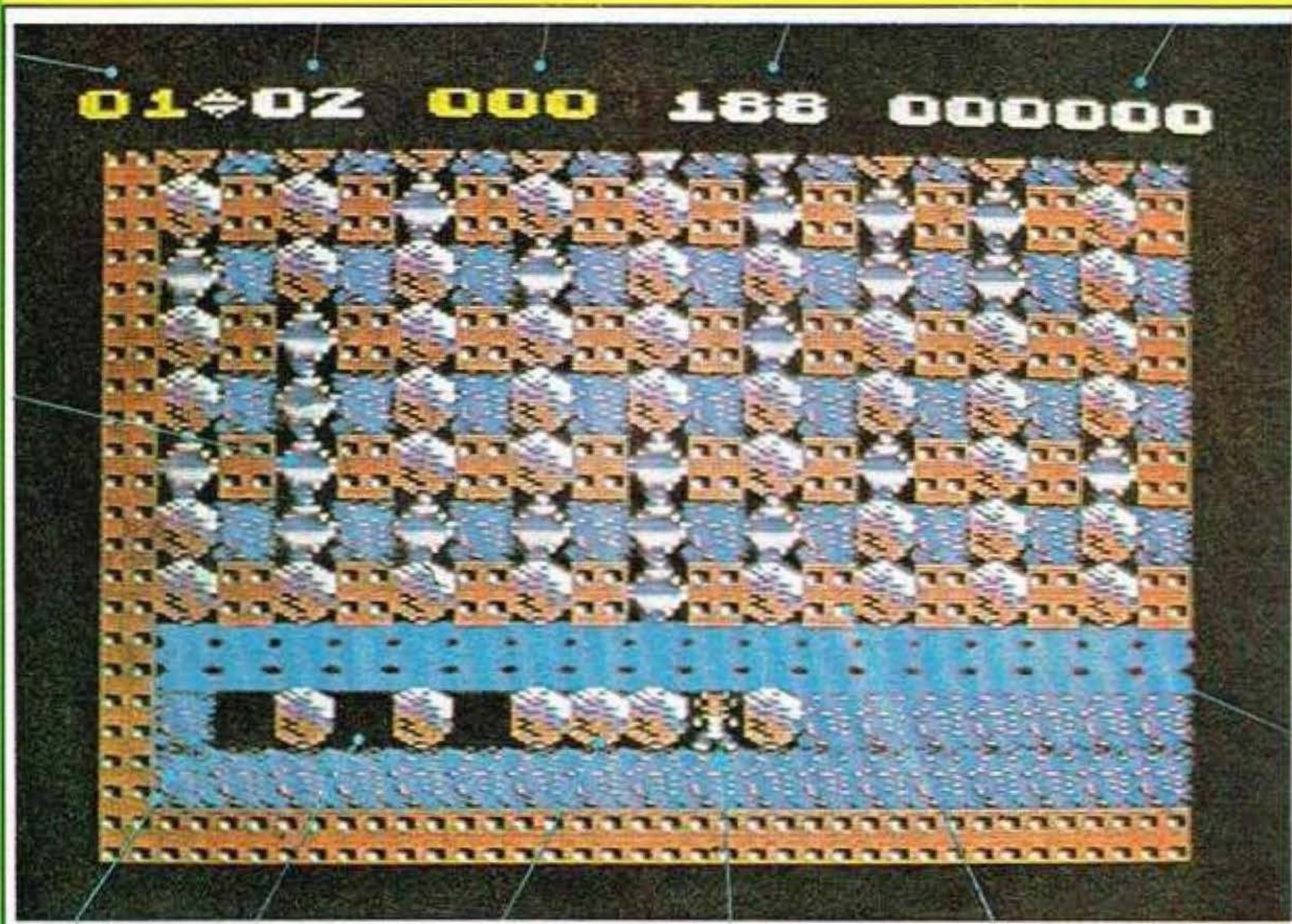
CAVERNA J
Simile alla fantastica caverna N di *Boulder Dash*. Non ci sono gioielli, ma solo otto coppie di macigni, dietro ciascuna delle quali ci sono una farfalla e una lucciola. Il problema è come usare i macigni per schiacciare le farfalle senza farsi beccare dalle lucciole.

CAVERNA K
Vi farà sudare, garantito! C'è un sacco di diamanti, in posizioni in cui è facile raccoglierli. Il problema è che non si può cominciare a farlo se prima non eludete la lunga fila di lucciole che vi sta alle calcagna e non c'è neanche un macigno da usare contro di esse!

CAVERNA L
I gioielli sono nascosti tra le pile di macigni e in un labirinto di ventun forzieri murati. Cadere in trappola è dannatamente facile!

CAVERNA N
Un divertente schermo con dei gioielli posti vicino ad un passaggio sorvegliato dalle lucciole, più due spazi aperti brulicanti delle medesime letali creature. La caccia alla lucciola è aperta!

CAVERNA P
Uno schermo da manuale in cui bisogna togliere i gioielli da sotto una vera e propria montagna di macigni. Davvero difficile!



verna bisogna aggirare le lucciole, usare una di esse per creare un passaggio per entrare in una caverna inaccessibile, richiudere il passaggio per non far entrare i nemici, sgombrare lo spazio al di sotto di un muro stregato, far precipitare i massi su di esso per trasformarli in diamanti e poi raggiungere di corsa l'uscita schivando le lucciole eventualmente sopravvissute.
Malgrado tutte queste complessità, nulla di insormontabile, anzi, gli esperti di *Boulder Dash* possono anche riuscire a completare di getto il primo livello al primo colpo. I livelli superiori, però, sono un altro paio di maniche.
Se si vuol dare una valutazione di questo gioco, occorre tener presente che la Beymond pubblica *Boulder Dash* (avendone rilevato i diritti dalla Statesoft) sulla facciata B della cassetta, un'abile mossa.
Fino ad ora le vendite di *Bouler Dash* sono state sorprendentemente esigue, forse perché i potenziali acquirenti sono stati scoraggiati da una campagna pubblicitaria piuttosto opaca. Oggi però chi ancora non abbia il primo gioco può comprare questa cassetta nella certezza di fare veramente un buon affare. D'altro canto, chi già ha *Boulder Dash* non si farà certo pregare per comprare altre sedici caverne!
Nel frattempo, a noi piacerebbe convincere la Beymond e la First Star a pubblicare un *Boulder Dash III* con acclusa una funzione per creare i propri schermi personali: sarebbe un gioco praticamente eterno!

HELI



CHE GIOCO E'

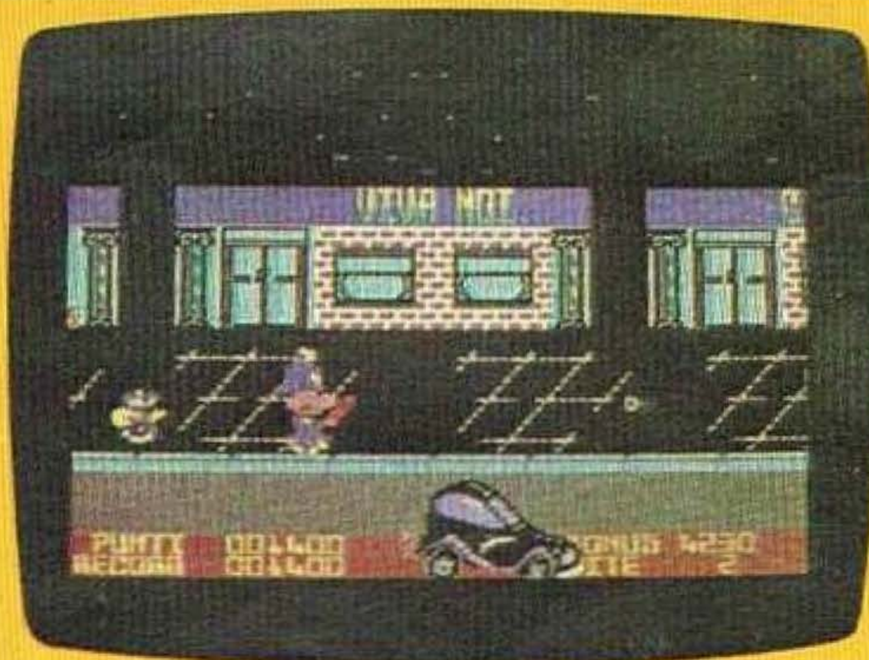
Una specie di Zaxxon in cui all'astronave stellare è stato sostituito un elicottero dalle prestazioni super che però richiede anche piloti super che sappiano cavarsela in mezzo alle rovine di una fortezza galattica in cui lo schianto mortale è cosa facilissima. I rotori dell'elicottero cominciano a girare. Salta sul velivolo e comincia a pregare...

TASTI



PORTA 1 E 2	
ALTO/BASSO	altitudine
SIN/DEX	direzione
FUOCO	accelera
SHIFT LOCK	autopilota scanner
RESTORE	riparte
F7	pausa

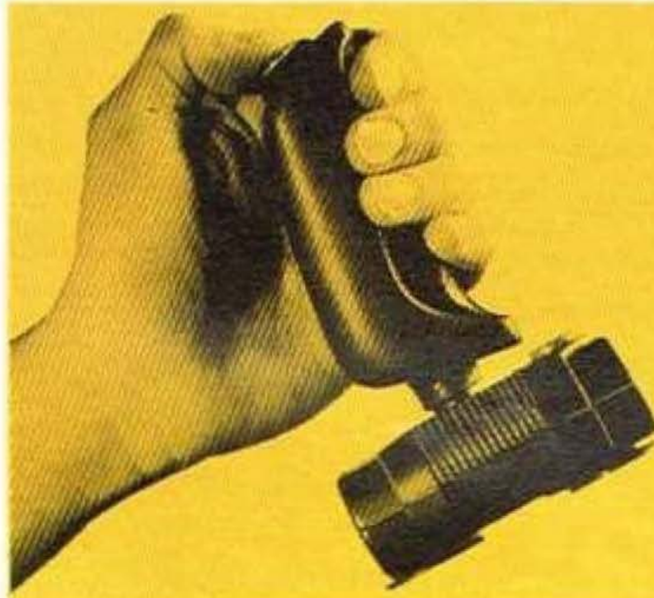
BRONX



CHE GIOCO E'

La vita di un sergente di polizia è difficilissima nel malfamato quartiere newyorchese del Bronx. Deve stare ben attento a colpire gli spericolati ciclisti con il suo manganello, a difendersi dalle bombe e dai ladri che dovrà chiudere nel cellulare, bloccando la refurtiva.

TASTI



PORTA 1	
1	alto
←	basso
CTRL	sinistra
2	destra
SPAZIO	lancia e salta
F1	pausa

BLAZE



CHE GIOCO E'

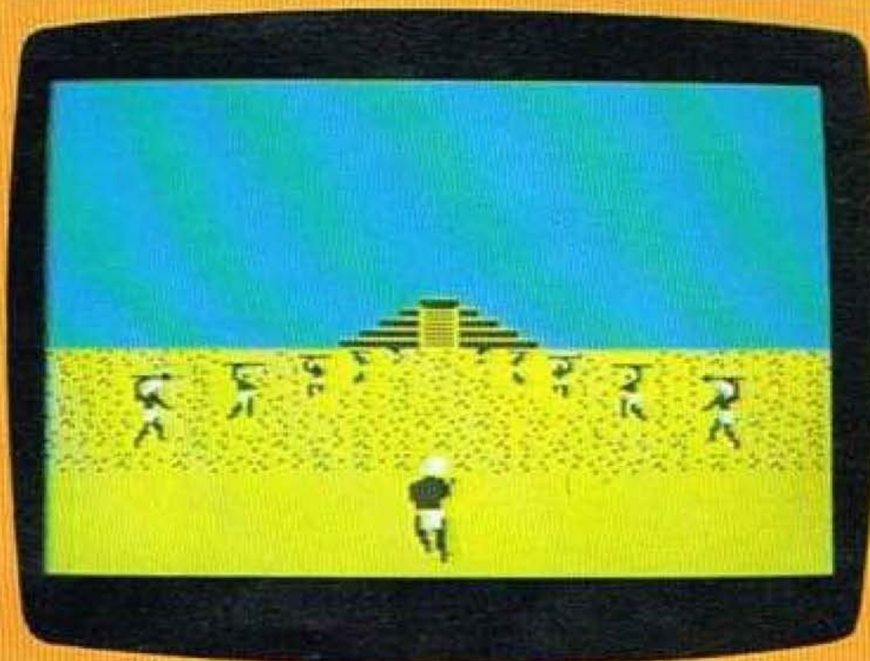
Un attacco in piena regola alle basi nemiche incastrate in una gola su cui è già difficile scendere in picchiata per bombardare. Quattro vite a disposizione per riuscire nella missione cercando anche di risparmiare il carburante. Colpite i serbatoi che si parano davanti al vostro caccia.

TASTI



PORTA DUE	
F3	uno/due giocatori
F5	livello
F7	partenza
SPACE	pausa
RUN/STOP	musica si/no

MAYA ADVENTURE



CHE GIOCO E'

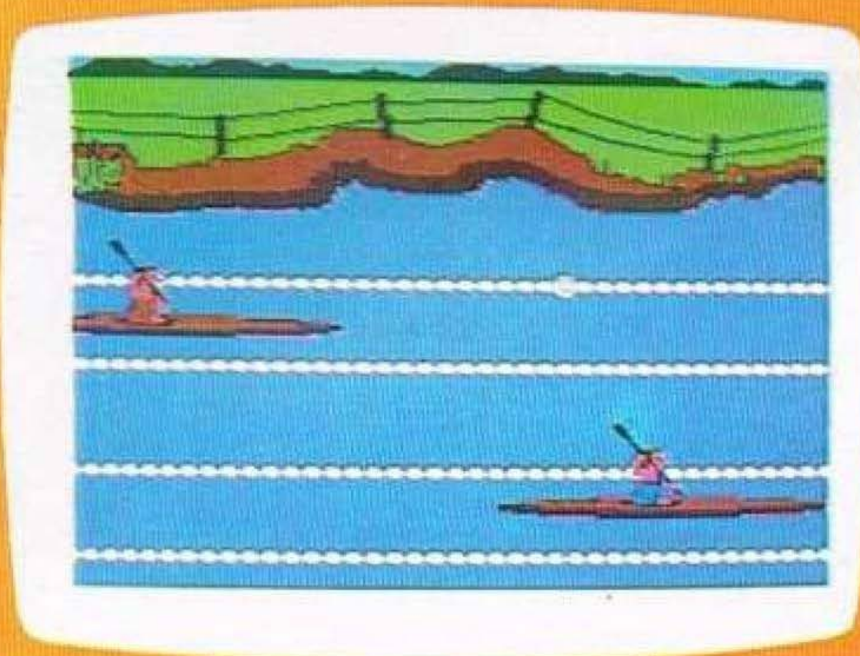
Un'avventura nel mitico mondo dei Maya, la popolazione dell'America centrale sottomessa dagli Spagnoli. Gli dei Cuculcan, il serpente piumato e il tempio di Chichen Itzù rivivono in questo gioco elettronico disseminato di trabocchetti in cui il sacrificio umano puó essere il vostro se non riuscite a superare i vari schemi facendo attenzione alle istruzioni che precedono ogni schermata. È molto importante.

TASTI



PORTA DUE	
F1	uno giocatore
F3	due giocatori

MEGA SFIDA



CHE GIOCO E'

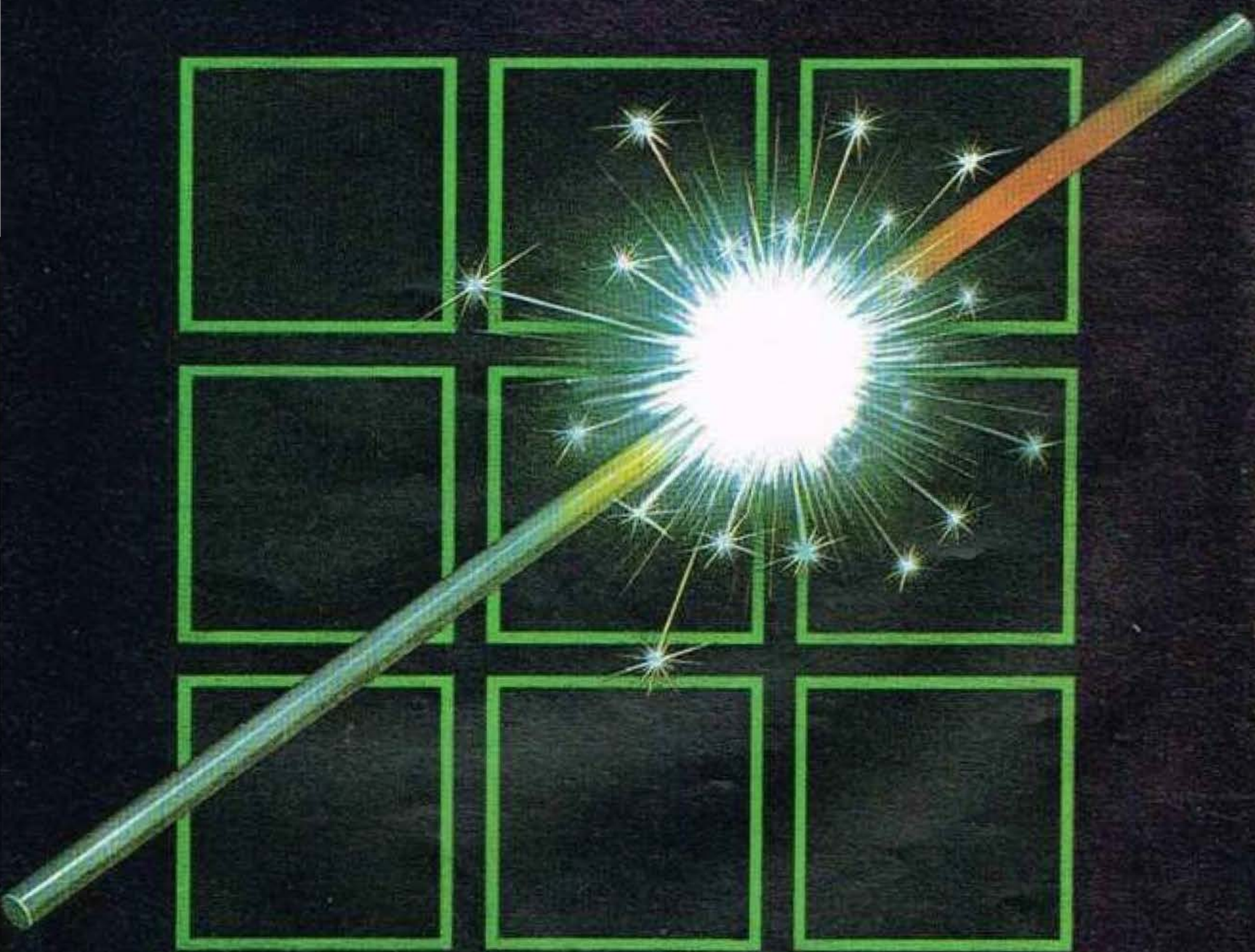
È quasi incredibile quante diverse possibilità di giocare offre questo bellissimo videogame. Tutte o quasi le specialità atletiche sono contenute nel gioco che permette anche di far vedere la nostra abilità nella ginnastica, nel tiro a segno, in bici, in piscina, ecc.

TASTI



PORTA 1

CONFUZION



CHE CONFUSIONE!



Un anno e mezzo fa, la Incentive presentò *Splat!*, uno dei giochi di labirinto più originali. Anche questo nuovo gioco, *Confuzion*, è piuttosto originale, anche se per certi versi ricorda *Train Game*, un gioco da bar a base di treni della Microsphere, e — dal punto di vista ideativo — lo *Zenji* della Activision.

La storia è tutta qui: avete individuato una fabbrica di bombe e ora la vostra missione sta nel distruggere ogni bomba che si trova in essa. Le bombe sono disposte ai bordi della sala di montaggio, al centro della quale ci sono dei pallet mobili su cui stanno dei pezzi di miccia: per distruggere le bombe occorre guidare una scintilla lungo una miccia fino a quando raggiunge una bomba.

È un po' come il Tric-Trac, quel vecchio gioco in cui si cambiava la posizione dei quadratini di plastica sfruttando l'unico spazio libero: in *Confuzion* bisogna invece spostare i pallet infilandoli nei pochissimi spazi liberi. Facendo questo, però, si modifica totalmente il percorso della miccia: il trucco sta nel disporre i pallet in modo che la scintilla possa raggiungere tutte le bombe, una dopo l'altra.

Tanto per rendere le cose più difficili, in ogni schermo c'è un limite di tempo imposto dalla durata della miccia. Si aggiunga a tutto ciò il fatto che se si permette che la miccia si esaurisca in un punto morto o ai margini della sala, essa perderà parte della propria energia e così la sua durata diminuirà. E non è ancora tutto: il sistema antincendio spruzza delle goccioline d'acqua che seguono il percorso delle micce e quando una scintilla e una goccia d'acqua si incontrano, la miccia si spegne.

Il gioco ha 64 livelli (otto sezioni su otto piani), e al giocatore è consentito l'accesso ad ognuna delle prime sei stazioni.

Dopo ogni ottavo livello c'è uno schermo-premio, mentre per ogni quattro livelli completati c'è una scintilla-premio.

cr. bar.

SUPER PIPELINE II

...UN SUPERCANTIERE

Super Pipeline è diventato un "cult game" del 64 e ha fatto della Taskset una delle software house più seguite. *Super Pipeline 2* è oggi il primo gioco mai realizzato dalla Taskset sia per lo Spectrum che per il 64.

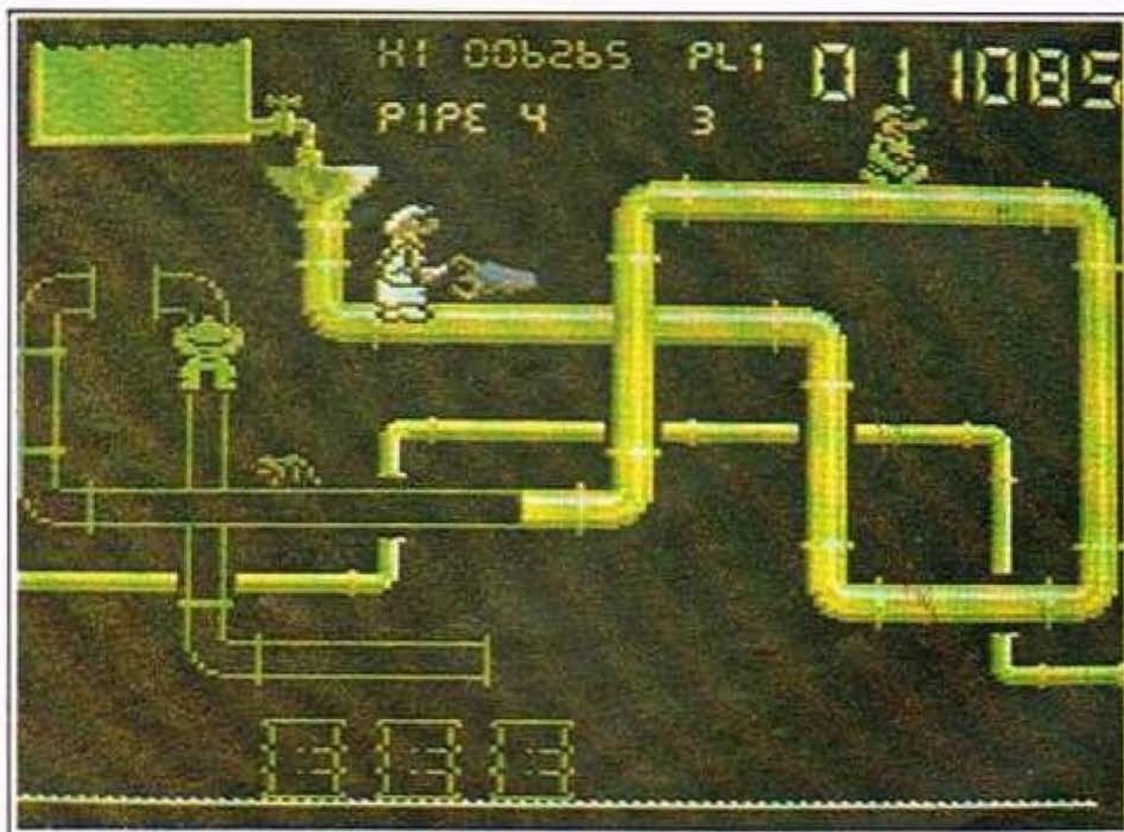
In *Super Pipeline 2* il giocatore dirige una squadra di indaffaratissimi operai addetti alla manutenzione di varie tubature lunghe e contorte che vengono danneggiate spesso e volentieri da incidenti di tutti i tipi. Alcuni di questi incidenti non sono dannosi per i tubi ma sono letali per voi e per la vostra squadra. Altri, invece — come i due tipi di trapani — causano danni seri, bucando i tubi. In questo caso è un brutto guaio, poiché in alto a sinistra c'è una cisterna da cui scende dell'acqua nel tubo, acqua che va poi a finire in una botte.

L'obiettivo sta nel riempire la botte (o le botti) prima che la cisterna si esaurisca. Ci vuole un bel po' prima che l'acqua percorra tutto il tubo, e quindi non è un grosso guaio se in esso appaiono dei buchi prima che l'acqua li raggiunga, ma dopo ogni istante è prezioso, e l'acqua diminuisce a vista d'occhio.

Per riparare una falla bisogna guidare uno degli operai sul luogo del sinistro: subito l'operaio comincerà a riparare il buco. Per ripararlo ci vogliono solo pochi secondi, ma nel frattempo dovrete difendere il vostro operaio dai predoni: potrete farlo usando il vostro disintegratore, che però può far fuoco solo a destra o sinistra; il che vi mette in una posizione difficile quando state salendo su un tubo oppure scendendo da esso.

Gli operai appaiono di botto sullo schermo e si danno freneticamente da fare attorno ai tubi. Qui, i casi sono due: o vengono rapiti da qualche cattivo, oppure si rifugiano dietro di voi in attesa di essere mandati ad aggiustare un altro tubo.

Quando un barile è pieno, si sente una musichetta e tra uno schermo e l'altro ci sono varie scene d'animazione. Più si procede col gioco, più i tubi diventano lunghi e tortuosi (per gli ultimi tubi ci vuole più di una botte da riempire) e ovviamente i cattivi sono sempre più numerosi e sempre più malvagi. Ai granchi si può solo sparare alle spalle, e le loro corazze sono completamente invulnerabili.



BOMBER

L'aereo del Barone Rosso è stato conosciuto dal grande pubblico più per la simpatia di Snoopy, brachetto di simpatia enorme, che per le avventure tramandate dai libri di storia della Prima Guerra Mondiale. Però la sua abilità a volare per le campagne di Francia era ben conosciuta dagli avversari che non riuscivano mai a buttarlo giù per quanti sforzi mettessero e per quanti aerei nemici impegnassero nell'avventura. La sua mitragliatrice era implacabile così come le sue bombe (sgancio in picchiata e tocco del fire). Il problema era il tiro incrociato della contraerea e la poca benzina.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	opzioni
F3	scelta
F5	modifiche
F7	reset

I TUOI PUNTEGGI RECORD

BOMBER

Annotazioni

THE GHOST

Questo gioco è un po' macabro ma bellissimo. Un fantasma (the ghost in inglese) cerca di recuperare le sue ossa sparse per gli oscuri meandri del sottosuolo. Solo dopo aver trovato tutte le sue ossa riuscirà infatti a riposare in pace. Molti ostacoli e orride creature cercano di impedirgli il cammino fiaccandogli le forze.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

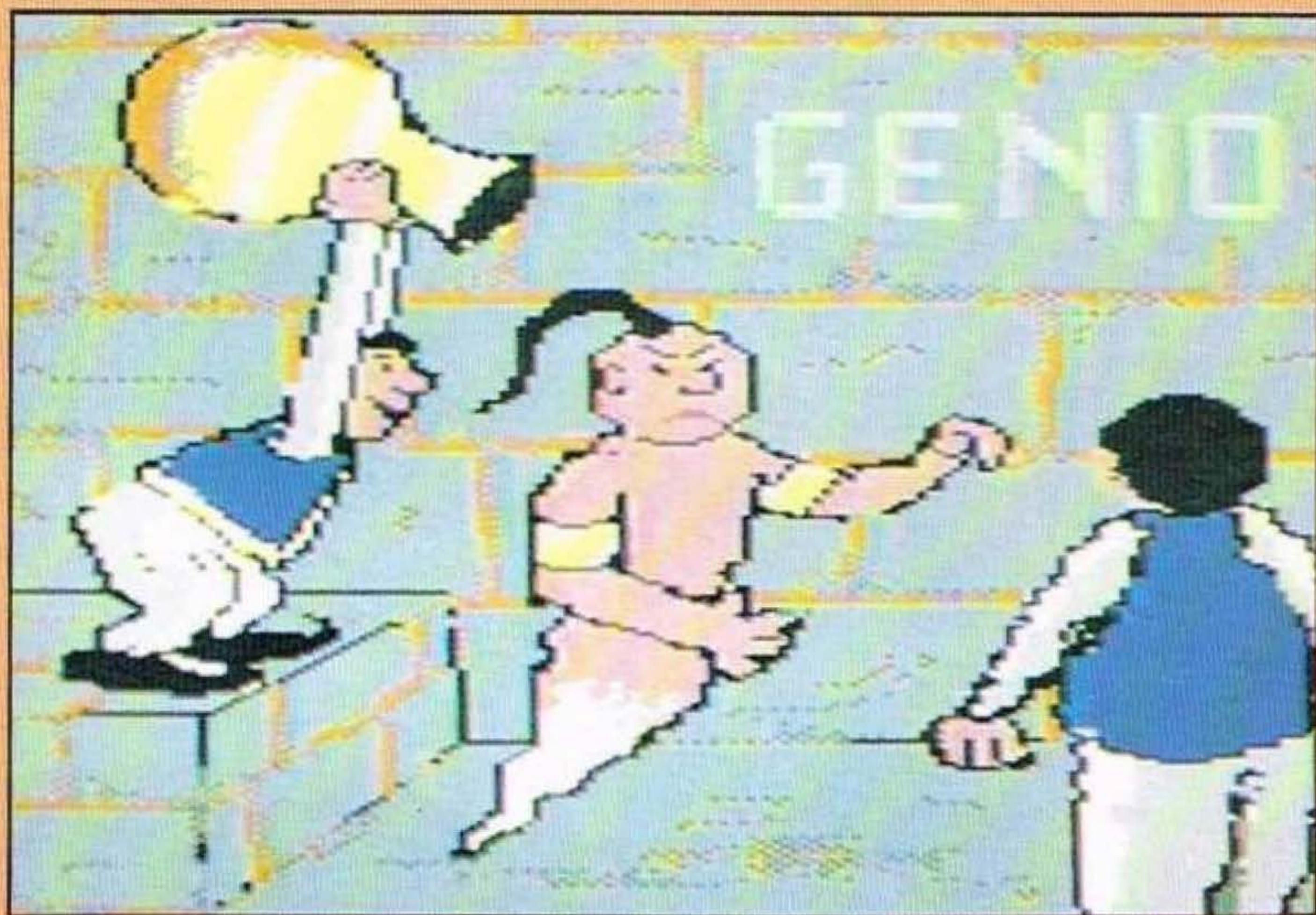
I TUOI PUNTEGGI RECORD

THE GHOST

Annotazioni

GENIO

Magnifica missione per salvare il nostro amico mago dalle grinfie del Genio malvagio che lo tiene prigioniero nel castello. Dopo esservi penetrato, respingendo le guardie, bisogna scendere nella botola, accendere le torce e cercare la chiave in cantina. Liberato l'amico e con l'aiuto della magica giara...





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	tastiera
F3	cinque livelli
F5	parte
F7	pausa
X	sinistra
C	destra
P	alto
L	basso
SPAZIO	nuovi oggetti

I TUOI PUNTEGGI RECORD

GENIO

Annotazioni

FIREBALL

Ve lo ricordate James Caan nel bellissimo film sul gioco degli anni Duemila, quel film in cui era in ballo non solo la vita dei giocatori ma anche il dominio sull'universo? Ebbene, in questo numero ve lo proponiamo anche per il 64. Si tratta di una pista circolare in cui due squadre si affrontano cercando di recuperare una palla pesantissima sparata da un pallone al fischio della sirena. La palla deve essere lanciata con estrema precisione dentro una buca a un paio di metri da terra che si para davanti ai vostri occhi dopo qualche giro di pista. Per prendere la palla occorre chinarsi ed evitare soprattutto gli avversari.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	cambia maglia sinistra
F3	cambia maglia destra
RUN/STOP	riparte
F5	cambia numeri
F7	cambia quadro

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FIREBALL

Annotazioni

ATTACCHINO

Calati nei panni di un attacchino e attraversa la città per affiggere manifesti pubblicitari negli spazi appositi. Ogni manifesto è costituito da un certo numero di fogli e devi essere tanto abile da selezionare nella scatola porta-rotoli quello corretto posizionandoti su di esso con la punta del pennello. Per poter incollare i manifesti devi salire sulla scala. Come se non bastasse strane creature popolano la città: il contatto con una di esse ti sarà fatale e, orrore degli orrori, hanno la proprietà di diluire la colla che una volta diventata acqua sarà inutilizzabile. Quindi tienile a bada scagliando contro di esse micidiali colpi di colla.





JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI UTILIZZATI:

RESTORE	fine partita
SPARO	inizio partita
TASTO QUALUNQUE	per opzioni
JOYSTICK	per selezione varie opzioni

I tuoi record

Annotazioni

QUESTO MESE IN EDICOLA

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 13 - in edicola il 2 dicembre



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48K N. 17 - in edicola il 12 dicembre



I MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64 N. 8 - in edicola il 2 dicembre